

Certamen de cortos y documentales: La Edad Moderna en imágenes. Una propuesta de aprendizaje colaborativo y uso de TICs

Competition for short films and documentaries: The Modern Age images. A proposed collaborative learning and use of TICs

Milagros León Vegas
milagros@uma.es

Departamento de Historia Moderna y Contemporánea
F. Filosofía y Letras. Universidad de Málaga
Málaga, España

Resumen- *Un complemento pedagógico de amplia tradición en cualquier ciclo educativo ha sido la utilización de vídeos. Hasta hace poco tiempo el docente seleccionaba ese material para ilustrar clases magistrales. Sin embargo, el acceso a las nuevas tecnologías (cámara de fotos y vídeo digitales), Internet y softwares libres, de fácil manejo para la edición de un producto multimedia, transforman los medios audiovisuales en una propuesta de aprendizaje activo, donde el discente genere, a través de la selección rigurosa de recursos, un corto o documental netamente inédito. Precisamente, el poder de las herramientas multimedia para captar la atención y fijar informaciones, ha sido el acicate para proponer a los alumnos la producción de vídeos capaces de ilustrar contenidos y episodios históricos englobados en la asignatura de “Historia Universal de la Edad Moderna II”, inscrita en el diseño curricular del segundo curso de “Grado en Historia”, en la Universidad de Málaga.*

El trabajo en equipo, las búsquedas en Internet, así como la creación propia de material a través de sencillos softwares, han constituido una actividad de aprendizaje muy bien valorada por parte del docente y del alumnado, de ahí que nos animemos a presentar los resultados concretados en una mejor evaluación de competencias transversales: aprendizaje autónomo y colaborativo, así como utilización de las nuevas tecnologías de información

Palabras clave: *Multimedia, vídeos, trabajo colaborativo, Humanidades.*

Abstract- *A complement pedagogical of wide tradition in any educational cycle has been the utilization of videos. Till lately time the educational selected this*

material to illustrate masterclasses. However, the access to the new technologies (camera of photos and digital video), to Internet, and to free software of easy handle for the edition of a multimedia product, transform the audiovisual means in a proposal of active learning, where the student generate through the rigorous selection of resources a short or documentary unpublished. Precisely, the power of the multimedia tools to attract the attention and fix informations, has been the incentive to propose to the students the production of able videos to illustrate contents and historical episodes including in the subject of “Universal History of the Modern Age”, inscribed in the design curricular of the second course of “Degree in History”, in the University of Málaga.

The work in team, the researches in Internet, as well as the own creation of material through simple softwares, have constituted an activity of learning very valued by part of the educational of the students, of here that we encourage us to present the results materialized in a better evaluation of transversal competitions: autonomous learning and collaborative, as well as utilization of the new technologies of information

Keywords: *Multimedia, videos, cooperative work, Humanities.*

1. INTRODUCCIÓN

La actividad propuesta, enmarcada en los nuevos títulos del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), tiene el trabajo grupal y la construcción autónoma del conocimiento

como objetivos preferentes. En esta línea y haciendo uso de las denominadas “metodologías activas” (Calero, 2004), hemos planteado a los alumnos de segundo curso de Grado en Historia, la realización por equipos de pequeños vídeos, con una duración de diez minutos, sobre un tema histórico comprendido en los siglos XVI, XVII y XVIII para la asignatura: “Historia Universal de la Edad Moderna II” de carácter obligatorio. El trabajo se contextualizó en un certamen de cortos y documentales, en el cual fueron proyectadas todas las composiciones y grabaciones, otorgándose al final distinciones (diplomas) por categorías, según la votación de los propios alumnos, siendo un sólo vídeo el vencedor absoluto.

Las mejoras didácticas derivadas de la utilización, manipulación y creación de material multimedia se traducen en dotar al alumno de otra vía de expresión de conocimiento, que, a la vez, le permita familiarizarse con un instrumento de investigación e información tan destacado como es Internet y productos multimedia como filmografía y documentales. La evaluación queda así enriquecida con un trabajo de carácter colaborativo, pero inspirado en las nuevas tecnologías de comunicación.

Para concretar el sentido otorgado a los trabajos presentados por nuestro alumnado utilizamos la noción de “vídeo didáctico” formulada por Cebrián (1994): “...que esté diseñado, producido, experimentado y evaluado para ser insertado en un proceso concreto de enseñanza aprendizaje de forma creativa y dinámica” (p. 32).

La particularidad añadida a la anterior definición es que el alumno no es receptor de un producto creado por el docente, sino que se convierte en creador activo del mismo. Volvemos a usar otra definición, esta vez de Cabero (1989), para la distinción de vídeo como instrumento de aprendizaje: “...un elemento de trabajo del grupo-clase; a través de él se persigue que el alumno deje de ser un receptor de códigos verboicónicos para convertirse en emisor de mensajes didácticos. Por tanto, se contempla aquí como medio de obtención de información mediante la grabación de experiencias, situaciones, conductas...” (p. 113).

Pretendemos, por tanto, la creación de un discurso crítico por parte del alumno basado en la selección de reseñas históricas. Filtrar la cantidad de datos existentes sobre cualquier tema enmarcado en la Edad Moderna —ya sea en Internet o en el amplio mundo del cine y los documentales—, y sintetizándolos en un metraje, de apenas unos minutos de duración, supone un interesante trabajo de prospección de hechos pasados que son explicados por el alumno a través del cada vez más extendido lenguaje multimedia. Si a ello unimos el carácter grupal de la tarea, obtenemos una actividad de aprendizaje interesante y atractiva para el discente, según avalan los resultados de la encuesta de satisfacción cumplimentada por los matriculados en la

mencionada asignatura y que pasaremos a detallar en el apartado de resultados.

2. CONTEXTO

De forma pormenorizada, los objetivos a conseguir en el alumnado de estudios superiores mediante el diseño de vídeos originales se concretaron en:

- Desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Crear un vídeo inédito, a partir de material ya existente o de nueva elaboración, suponía la selección y producción del mismo, bajo los parámetros de una reconstrucción histórica fiel a los acontecimientos relatados. Al tratarse de un concurso o competición, la imaginación y la voluntad de hacer un trabajo digno de ser respaldado por la mayoría de la clase, dio lugar a unas composiciones multimedia muy interesantes y de propiedades pedagógica.

- Fomentar el trabajo en equipo. Funcionar en grupo, conlleva la puesta en común de una eficaz dinámica de trabajo, así como de los contenidos y materialización final del proyecto. La preparación del trabajo implicó la puesta en marcha de una completa planificación de actividades: elaboración de la idea, búsqueda de información, confección de guiones y edición del vídeo. Entendemos que el aprendizaje requiere una actitud activa del alumno para interiorizar contenidos. El compromiso de participación se convertía así en un requisito indispensable para acometer la propuesta con éxito.

- Incorporar la autoevaluación. La elección por parte de la clase del vídeo ganador, propició una evaluación entre iguales muy enriquecedora, la cual no distó de la valoración del profesor.

El contexto se concreta en una clase de segundo curso de Grado en Historia, bienio 2012-2013, con ochenta y cuatro alumnos matriculados, lo que dio pie a conformar equipos de entre cinco a ocho personas. La asignatura marco “Historia Universal de la Edad Moderna II”, es de carácter obligatorio con una carga de 6 créditos ECTS.

La necesidad de incluir esta actividad en la programación de la asignatura se debe al ineludible desarrollo de unas capacidades transversales enumeradas en las guías docentes, pero frecuentemente olvidadas en su materialización real, como es el empleo de TICs, la creatividad y el trabajo en grupo.

3. DESCRIPCIÓN

Los alumnos de segundo de Grado en Historia se convirtieron, durante un semestre, en cineastas y documentalistas, con el fin de descubrir visualmente algunos de los capítulos más destacados y memorables, acontecidos en los siglos XVI, XVII y XVIII.

En calidad de futuros docentes, la actividad permitió adquirir competencias en la creación de material didáctico (diseño de vídeos con fines pedagógicos) y en el manejo de software (Movie Maker, Pinnacle Studio...) para el montaje de productos multimedia, facilitando el contacto directo con las nuevas tecnologías, cuyo fin es dirigirse al gran público y a la difusión de contenidos culturales.

El primer paso fue escoger, al inicio del curso, un tema entre los propuestos por el profesor, a través de una larga lista colgada en el campus virtual de la Universidad de Málaga (Plataforma Moodle), o bien de elección personal, circunscrita siempre al periodo de la Edad Moderna. A fin de evitar la coincidencia de los temas, habilitamos un foro en el campus virtual de la Universidad de Málaga, para la constitución de los grupos (con un máximo de ocho miembros y un mínimo de dos), donde debían especificar, al mismo tiempo, el episodio histórico seleccionado para su recreación audiovisual.

Partimos del desconocimiento del alumno de cualquier programa de montaje de vídeos, así que optamos por enseñarles el más popular: el Movie Maker. Así, dos clases presenciales fueron dedicadas a explicar el manejo de este sencillo software, a través de tutoriales y ejemplos prácticos. Concretamente, sobre este programa encontramos un completo y sencillo manual editado por el Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación. Lo fundamental era saber secuenciar imágenes y pequeños clips de vídeos recortados, acompañándolos de audio.

La siguiente fase fue la labor de grupo, tanto en clase como fuera de ella. Las actuaciones se centraron en el reparto de tareas, búsqueda de material y montaje. La creación en campus virtual de foros por equipos facilitó la coordinación y el acopio de información, sobre todo de búsquedas productivas en la red. En este sentido, resultó muy útil la consulta de varias publicaciones científicas dedicadas a recopilar las webs especializadas en Historia Moderna, como por ejemplo los artículos de Canales (1996), Carabias (2002), Fernández (2000) o Téllez (2003). La mayoría de los portales visitados por los alumnos para extraer información se recogían en dichos artículos, aunque los discentes localizaron otras direcciones en Internet interesantes. Las consultas en la World Wide Web (WWW), no excluyeron la lectura de alguna bibliografía especializada sugerida por el profesor, según la temática específica elegida por cada uno de los equipos. Mediante una detallada planificación de tutorías, el docente iba entrevistándose con los equipos para resolver dudas técnicas y de contenidos.

El paso final fueron las proyecciones. Éstas tuvieron lugar durante las últimas dos semanas de clase presencial, ordenadas en el calendario según sorteo. Previamente a la visualización de los vídeos, se le pasó una cuartilla a cada persona en la que, por cuadrículas, comprendidas entre los valores numéricos de uno a cinco, iban evaluando, de forma

anónima, cada trabajo en sus distintas categorías: mejor guión, montaje, sonido, valor pedagógico...

Una vez realizados los pases y las votaciones fue convocada la gala final del certamen. El espacio elegido fue el salón de grados "María Zambrano" de la Facultad de Filosofía y Letras de la UMA. Para dar distinción al evento, diseñamos el cartel anunciador, realizamos vídeos promocionales en campus virtual y preparamos una presentación en power point para ir dando paso a los premios. Cada grupo fue distinguido en alguna categoría y todos recibieron un diploma acreditativo. Tres fueron los finalistas a mejor documental, aunque sólo ganó uno de ellos, el más votado por todos los compañeros, siguiendo así el criterio de evaluación entre iguales. Tras ver secuencias de los trabajos mejor montados, fue el trabajo vencedor el que volvió a proyectarse íntegramente en pantalla grande, dando así por clausurado el acto.

Después de esto, algunos de los autores de los mejores vídeos se animaron a publicarlo en YouTube. Esta página de Internet, donde se alojan multitud de vídeos, es un auténtico fenómeno de masas con gran influencia mediática. Este hecho abre una nueva vía a la interacción con usuarios interesados en las temáticas tratadas, sin necesidad de pertenecer al ámbito universitario. El feedback puede generar colaboraciones en el plano académico con alumnos de otras instituciones, y en cualquier caso, lo que sí ha favorecido es el intercambio de opiniones y/o consejos.

4. RESULTADOS

La buena impresión del docente fue ratificada por los alumnos, a partir de un cuestionario colgado en la plataforma virtual, donde el 95% de los implicados respondió positivamente al interés del proyecto y su disposición a repetirlo. El único aspecto negativo derivó del cuestionable rendimiento de algún miembro del equipo.

En cualquier caso, varias han sido las ventajas de este tipo de actividad, orientada a la producción de material multimedia:

1ª) Fijación de conceptos. Los alumnos reconocieron haber aprendido el tema abordado de forma amena, atraídos por el interés de hacerse con los datos suficientes para conformar un montaje visual y sonoro, de contenido histórico. En el

cuestionario la media es de cuatro sobre cinco, cuando se requirió al alumno valorar si había interiorizado los datos tratados en su proyecto audiovisual.

2ª) Motivación. Este elemento resulta fundamental para que se produzca un aprendizaje significativo. El poder motivador del vídeo viene avalado por numerosos estudios, sustentado en el efecto novedad del medio. En cualquier caso, somos conscientes que estos valores motivacionales se desvirtúan si no se aplican con sentido y acorde con unas estrategias didácticas. La mayoritaria participación de los alumnos en esta actividad para completar el 30% de la nota

final, dedicada a evaluación continua, junto a la respuesta positiva a repetir una actividad de este tipo sustentan nuestra afirmación.

3ª) Interacción entre iguales. Pese a algunos inconvenientes, el trabajo en grupo fortaleció la relación entre compañeros de estudios, configurando equipos con personalidad propia. Es importante indicar que dicha interacción se produjo en su mayoría fuera de las horas de clase, completando así esas horas de trabajo autónomo del alumno fuera del aula, según se señala en las programaciones diseñadas bajo las directrices del EEES. Esta actividad dejó evidenciada la participación de cada miembro de los equipos y en caso de no implicarse fueron los propios compañeros los encargados de señalar la dejadez del alumno rémora, a través de una pregunta del cuestionario de satisfacción, donde debían indicar los inconvenientes encontrados en el desarrollo de la tarea.

4ª) Originalidad y rigor del trabajo final. Destacamos la calidad de los vídeos entregados por los alumnos en comparación con los tradicionales trabajos a papel. Era necesario realizar un guión original, sintético y sobre él volcar las informaciones y datos en formato multimedia. El plagio era imposible, pues de utilizarse fragmentos de largometrajes reconocidos, su sentido era diferente dentro de otra composición. La competitividad por ganar el certamen estimuló el carácter innovador de los trabajos. Encontramos animaciones de muñecos playmobil caracterizados de época, grabaciones caseras de representaciones teatrales, recortes y superposiciones de secuencias de películas y documentales históricos e incluso sencillos montajes de power point pasados a imagen animada. Cada trabajo tenía unas señas de identidad propias, aunque todos coincidían en el formato vídeo.

5ª) Utilización de las nuevas tecnologías como vía de expresión y trabajo colaborativo. En el enunciado de los objetivos de los planes de estudios acordes con el espíritu de Bolonia, siempre aparece la implementación de las nuevas tecnologías para la mejora de la calidad del aprendizaje, tal y como puede comprobarse en la mayoría de las monografías especializadas publicadas sobre el tema (Carrillo, 2006) (Moral, 2000) (Pérez, 2010) (Rodríguez, 2003). En nuestro caso, fue de utilidad irrefutable el uso del foro y del correo interno del campus virtual, pues ayudó a los alumnos a organizarse, repartir tareas, enviarse material elaborado o por elaborar y obtener unos buenos rendimientos, al estar permanentemente interconectados. Por otra parte, la expresión de conocimientos adquiridos a través del lenguaje multimedia supuso mejorar la capacidad de selección de datos transmitidos tras una ineludible reflexión sobre los mismos, buscando la creatividad y los elementos diferenciadores para personalizar cada trabajo.

5. CONCLUSIONES

En resumen, si bien los vídeos o material multimedia tienen la posibilidad de ser utilizados para un tipo de enseñanza

transmisora de corte unidireccional, nuestro empeño ha sido buscar procesos cognitivos más complejos que la simple memorización o aceptación de la información expuesta. Buscamos el análisis y el aprendizaje significativo proponiendo al alumno la creación de material pedagógico de carácter multimedia, a fin de obtener pensamientos reflexivos, no repeticiones textuales de conceptos.

El retraso del sistema educativo español respecto a los medios audiovisuales, si tomamos como referencia el mundo anglosajón, hace que la cultura multimedia no encuentre excesivo calado en los ciclos educativos de nuestro país. Entendemos que es necesario incidir en un elemento de enseñanza que, pese a su difusión en la era de la comunicación, no está plenamente asimilado en la docencia universitaria. La formación del profesorado en nuevas tecnologías reclamada por muchos especialistas (Cabero, 2007) junto con la coordinación y el intercambio de experiencias, desde la multidisciplinaridad, nos parece el camino más acertado para avanzar en este sentido.

La actividad propuesta es perfectamente transferible a cualquier ámbito de conociendo de las Humanidades y otras ramas científicas, pues se trata de sintetizar contenidos teóricos en un discurso multimedia de tiempo limitado, lo que requiere selección y síntesis de información. La originalidad se evidencia en la imposibilidad del “corta-pegar” de textos especializados o no, sobre la temática a abordar, quedando evidenciada la idea destacada por el alumno en un vídeo de pocos minutos, donde se imprime la originalidad de un discurso no parafraseado, sino explicado en lenguaje multimedia. Una propuesta de trabajo y aprendizaje muy recomendable para los ciclos de enseñanza superior, siempre que el docente se implique y muestre un asesoramiento continuo al alumno.

Nos respalda la participación mayoritaria del alumnado y su predisposición a repetir, un porcentaje de aprobados que supera el 80% del total y unos balances de encuesta entre los discentes que juzgan de muy positiva la experiencia y afirman haber aprendido. En la pedagogía de la Historia es muy difícil cuantificar cuánto saben nuestros alumnos ¿La medición está en la cantidad de fechas y nombres que puedan memorizar o en la capacidad de seleccionar datos rigurosos y explicarlos en un discurso planificado por ellos?

REFERENCIAS

- Cabero Almenara, J. (2007). *Diseño y evaluación de un material multimedia y telemático para la formación y perfeccionamiento del profesorado universitario para la utilización de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Docencia*, Sevilla: Universidad.
- Cabero J. y otros (1985). Utilización didáctica del vídeo. *Patio abierto*, 15, 10-15 y Cabero J. (1989). *Tecnología educativa. Utilización didáctica del vídeo*, Barcelona: PPU, 113.
- Calero Pérez, M. (2004). *Metodología activa para aprender y enseñar mejor*. Lima: Editorial San Marcos.
- Camarillo, J. (2006). *Bolonia, TIC y gestión. Retos tecnológicos y organizativos*, URL (<http://crue-tic.uji.es>),

Canales, E. (1996). Internet para historiadores. *Revista Biblioteca Informacions*, 14, 9-11.

Carabias Torres, A. (2002). Recursos de Historia Moderna en Internet: útiles para enseñar y aprender. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 31, 63-77.

Cebrián de la Serna, M. (1994). Los vídeos didácticos: claves para producción y evaluación, *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación*, 1, 31-42.

Fernández Izquierdo, F. (2000). La Historia Moderna y las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, *Cuadernos de Historia Moderna*, 24, 11-31.

Instituto de Tecnologías Educativas:
http://www.ite.educación.es/formacion/materiales/131/material/modulo_9/index.html.

Moral Pérez, del M^a E. (2000). *Diseño de aplicaciones multimedia e hiperdocumentos para el aprendizaje*, Oviedo: Universidad.

Pérez García, F. (2010). *Libro Blanco de las TIC, punto de partida de la nueva era de la universidad digital en el sistema universitario andaluz* (URL: http://www.libroblancotic.aupa.info/pdf/libroTIC_completo.pdf).

Rodríguez, J. y Suau, J. (2003). *Tecnologías multimedia para la enseñanza y aprendizaje en la Universidad*, Barcelona: Universidad.

Téllez Alarcia, D. (2003). La recopilación de recursos electrónicos en línea de alta calidad científica: una propuesta metodológica para Historia Moderna. *Revista General de Información y Documentación*, 13 (1), 77-95.

Villa A. y Poblete, M. (Dirs.) (2007). *Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de competencias genéricas*. Bilbao: Universidad de Deusto.